

VOLUME 4 NO 1 TAHUN 2016

ISSN 2338-0454

# unda gi

Jurnal Ilmiah Jurusan Arsitektur Universitas Warmadewa



JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS WARMADewa 2016



---

## **UNDAGI**

*Jurnal Arsitektur Warmadewa*

---

Volume 4, Nomor 1, Tahun 2016

ISSN 2338-0454

### **DEWAN REDAKSI**

#### **Penanggung Jawab**

Dekan Fakultas Teknik Universitas Warmadewa  
(Prof. Dr. Ir. Wayan Runa, M.T.)

#### **Pemimpin Umum**

Ketua Jurusan Teknik Arsitektur  
(Ni Wayan Meidayanti Mustika, S.T., M.T.)

#### **Wakil Pemimpin Redaksi**

Sekretaris Jurusan Teknik Arsitektur  
(I Kadek Merta Wijaya, S.T., M.Sc.)

#### **Penyunting Ahli**

Prof. Dr. Ir. Josef Prijotomo, M.Ars. (ITS Surabaya)  
Prof. Ir. Ngakan Putu Sueca, M.T., Ph.D. (Universitas Udayana Denpasar)  
Prof. Dr. Ir. Wayan Runa, M.T. (Universitas Warmadewa, Denpasar)

#### **Pelaksana Teknis**

I Wayan Wirya Sastrawan, S.T., M.Sc.  
Ni Wayan Nurwarsih, S.T., M.T.

#### **Alamat Sekretariat/Redaksi**

Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Warmadewa  
Jalan Terompong No. 24 Tanjung Bungkak Denpasar

Email : [jurnal.arsitektur.undagi@gmail.com](mailto:jurnal.arsitektur.undagi@gmail.com)

Diterbitkan

Jurusan Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Warmadewa Denpasar

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN COVER</b>	i
<b>DEWAN REDAKSI</b>	ii
<b>DAFTAR ISI</b>	iii
<b>EDITORIAL</b>	iv
 <b>Konsep Dalam Arsitektur</b>	
<b>Ni Wayan Nurwarsih</b>	1-6
 <b>Konsep <i>Tumpang Sari</i> Pada Arsitektur Makan Di Kampung Klitren Lor,</b>	
<b>Kecamatan Gondokusuman, Yogyakarta</b>	
<b>I Kadek Merta Wijaya</b>	7-18
 <b>Pendekatan Ekologikal Melalui Teori Konsentrik Pada Struktur Tata</b>	
<b>Ruang Kota. Studi Kasus: Kota London (Eropa) Dan Kawasan Niti</b>	
<b>Mandala Renon (Indonesia)</b>	
<b>I Gede Surya Darmawan</b>	19-28
 <b>Pelestarian Permukiman Tradisional Desa Sidetapa</b>	
<b>Di Kabupaten Buleleng</b>	
<b>Agus Kurniawan</b>	29-48
 <b>Simulasi Kenyamanan Termal Pada Taman Air Tradisional Di Bali</b>	
<b>(Studi Kasus : Taman Tirta Gangga)</b>	
<b>I Wayan Wiryasastrawan</b>	49-57
 <b>Teknologi Bangunan Tradisional Meru Tumpang Lima Pura Puseh dan</b>	
<b>Beji Desa Adat Seminyak</b>	
<b>Anak Agung Gede Raka Gunawarman</b>	58-62



## KONSEP DALAM ARSITEKTUR

Oleh:

Ni Wayan Nurwarsih <sup>(1)</sup>

<sup>(1)</sup>Dosen Jurusan Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik  
Universitas Warmadewa, Jl. Terompong No. 24 Denpasar – Bali, Indonesia  
E-mail : niwyn.nurwarsih@gmail.com

---

### ABSTRAK

*Konsep dalam arsitektur mengemukakan suatu gagasan, pendapat dan pengamatan. Konsep juga mengemukakan suatu cara khusus bahwa syarat-syarat suatu rencana, konteks, dan keyakinan dapat digabungkan bersama. Jadi, konsep merupakan bagian penting dari perencanaan arsitektur. Gagasan arsitektur, tema, gagasan superorganisasi, parti (skema), esquisse (sketsa), dan terjemahan harafiah adalah enam sinonim yang sering digunakan oleh berbagai perancang untuk melukiskan penyelidikan mereka tentang konsep.*

**Kata-kunci :** konsep, gagasan, rencana.

---

Perumusan konsep bukanlah merupakan suatu kegiatan yang otomatis. Ia memerlukan upaya yang terpusat untuk membuat suatu konsep yang secara layak memadukan hal-hal yang tidak dipersatukan sebelumnya. Mempersatukan hal-hal adalah tindakan kreatif, tindakan yang oleh para perancang, arsitek, kritikus, musikus, dan penulis telah diidentifikasi sebagai kira-kira 10 persen inspirasi atau kejenius dan 90 persen kerja keras.

### PENGANTAR

Tiga masalah yang seringkali merintang pengembangan keahlian dalam membuat konsep adalah komunikasi, pengalaman, dan pembangkitan hirarki. Dalam hal

komunikasi yang tersulit adalah bukan dalam menjelaskan konsep yang kita miliki kepada orang lain, melainkan menjelaskan gagasan kita terhadap diri sendiri. Masalah selanjutnya adalah komunikasi grafis. Ironisnya, terkadang mahasiswa ragu untuk membuat sketsa sebagai bagian dari proses mereka dalam mengembangkan konsep. Dalam arsitektur, segala yang terbangun harus digambarkan, karena gambar merupakan setengah dari dokumen kontrak untuk bangunan. Sketsa seharusnya dibuat sedini mungkin sehingga usulnya dapat terus-menerus dikritik dan diperbaiki.

Yang kedua adalah masalah pengalaman. Kurangnya pengalaman dapat berakibat pada keputusan apakah



suatu gagasan merupakan konsep yang cemerlang atau konsep yang jelek sekali. Terakhir pembangkitan hirarki. Ini dapat disederhanakan sebagai pengidentifikasian hirarki di mana kesanggupan untuk membuat penilaian yang berbeda antara gagasan dan wawasan.

Suatu hubungan hirarkis menjadi landasan untuk mengembangkan suatu proses guna melahirkan konsep-konsep yang tepat untuk bangunan. Urutannya disusun seperti : wawasan, gagasan, konsep, dan skenario. Dalam tahap-tahap awal suatu proyek, gagasan mempunyai kesempatan yang baik untuk dapat dipahami, terutama bila pikiran terbuka bagi pemikiran pembaharuan, tidak bisa, dan imajinatif, yang mungkin membantu memecahkan perancangan yang unik atau sulit. Dan persyaratan yang bersifat perencanaan.

Pada suatu saat, para arsitek menjadi lebih banyak mengetahui seluk beluk dan menguasai persoalan proyek dan mulai mengidentifikasi beberapa wawasan sebagai yang lebih penting dan lebih tepat dari pada yang lainnya.

Akhirnya, kemiripan, kemungkinan interaksi, dan pengelempokan gagasan menjadi nyata. Pengamatan-pengamatan ini menciptakan dasar yang memberikan argument terus menerus untuk melakukan segala sesuatu.

## PEMBAHASAN & DISKUSI

Ada lima macam jenis konsep yang digunakan dalam perencanaan arsitektur yakni :

### 1. Analogi (Memperhatikan hal-hal lain)

Dari kelima kategori tersebut barangkali analogi adalah sarana yang

paling sering digunakan untuk merumuskan konsep. Analogi mengidentifikasi hubungan harafiah yang mungkin diantara benda-benda. Sebuah benda diidentifikasi dan mempunyai semua sifat khas yang diinginkan, dan dengan demikian ia menjadi model untuk proyek yang ada.

Sampai timbulnya gerakan modern dalam paruh pertama abad ke-20, para klien dan arsitek mempunyai anggapan yang sama bahwa semua arsitektur agung dunia sudah diciptakan. Tugas arsitek adalah menetapkan bangunan yang akan dirancang. Pada suatu saat, anggapan awal adalah bahwa model gotik yang tepat untuk gereja, akademi, dan universitas; dan basilica St. Peter adalah model yang serasi untuk gedung Dewan Perwakilan Rakyat mulai dari Washington D.C., sampai Madison, Wincosin.

Dalam hal ini dipergunakan contoh konsep analogi yang dipergunakan oleh arsitek Santiago Calatrava. Ada tiga hal yang menjelaskan sebagian karakteristik arsitektur Santiago Calatrava, yakni geometri, mekanik, dan statik (Tzonis dan Lefaivre, 1995).

Geometrinya merupakan transformasi bentuk dari struktur yang melipat dan dapat terbuka. Dari segi mekanik, arsitekturnya memiliki ciri khas dengan membuat bagian-bagiannya dapat bergerak dari satu posisi ke posisi lain. Sedangkan dari segi statik, karya-karyanya tentu saja mengandalkan stabilitas atau kekokohan struktur. Namun Calatrava dianggap sebagai arsitek yang berani karena dapat membuat struktur yang terlihat tidak stabil. Selama ini arsitek beranggapan bahwa struktur sebuah bangunan harus



stabil dan statis. Sedangkan Calatrava dapat membuat struktur yang dapat bergerak namun tetap stabil.

Menurut Calatrava arsitektur tidak hanya menyangkut tentang komposisi bentuk dan ornamen saja, melainkan arsitektur dapat dibuat dalam bentuk benda bergerak yang berasal dari representasi figur hewan atau manusia.

Salah satu hasil karya Calatrava yang mengusung tema struktur bergerak adalah Kuwait Pavilion. Ia membuat struktur yang dapat bergerak terbuka dan tertutup. Komponen-komponen yang dapat bergerak merupakan elemen atap yang dapat terbuka dan tertutup. Tzonis (2007) mengatakan bahwa bentuknya merupakan analogi dari cabang pohon palm, karena berhubungan dengan Kuwait yang merupakan negara di jazirah Arab yang identik dengan pohon palm. Namun menurut Gunther Feuerstein penulis buku *Biomorphic Architecture* dalam esai yang ditulis oleh Hallgren, analogi yang digunakan Calatrava pada pavilion ini adalah analogi jari-jemari yang saling berkait. Calatrava membuat sketsa dua tangan yang sedang membuka dan menutup, sebagai analogi yang menggambarkan bentuk atap Kuwait Pavilion.



Gambar 1. Bentuk geometri jemari yang digambarkan pada atap Kuwait Pavilion. Calatrava membuat bentuk yang kompak, seperti jari-jemari manusia. Kunci agar bangunan ini menjadi kompak ketika bergerak yaitu pada

peletakan elemen-elemen atap yang berselang-seling, agar elemen-elemen atap tidak saling bertabrakan.

## 2. Metafora (Memperhatikan abstraksi)

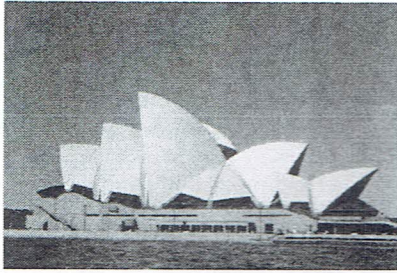
Seperti analogi, metafora (kiasan) mengidentifikasi hubungan diantara benda-benda. Tetapi hubungan-hubungan ini lebih bersifat abstrak ketimbang nyata. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata "seperti" atau "bagaikan" untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora dan perumpamaan mengidentifikasi pola hubungan sejajar, sedangkan analogi mengidentifikasi hubungan harafiah yang mungkin.

Contoh lain tentang metafora meliputi daftar provokatif definisi-definisi dan penjelasan-penjelasan tentang berbagai aspek arsitektur. definisinya tentang arsitektur itu sendiri, adalah sesuatu perumpamaan. Arsitektur bagaikan Kristal. Metafora lain yang dibahas dalam bukunya, *In Praise of Architecture*, meliputi "obelisk atau suatu teka-teki", "sumber adalah suatu suara", "kamar adalah suatu dunia", "pintu adalah suatu undangan", "deretan kolom adalah paduan suara", dan "rumah adalah suatu mimpi."

Selain dapat dikategorikan berdasarkan kiasan obyeknya, sebuah karya arsitektur bisa memiliki multi-interpretasi bahasa metafora bagi yang melihatnya. Sydney Opera House adalah salah satu contohnya. Sydney Opera House dirancang oleh Jørn Utzon, seorang arsitek kelahiran Denmark. Setiap orang yang melihat karya arsitektur ini, akan menghasilkan berbagai macam interpretasi sesuai dengan pikiran masing-masing. Ada yang



berpendapat bahwa konsep metafora Sydney Opera House berasal dari cangkang siput atau kerang. Ada pula yang berpendapat, karya arsitektur ini adalah kiasan layar kapal yang sedang berkembang. Dan ada pula yang berpendapat, bagaikan bunga yang sedang mekar.



**Gambar 2.** Metafora arsitektur dapat dinikmati lewat perwujudan kualitas visual yang dihadirkan dalam Sydney Opera House.

Itulah keunikan metafora dalam arsitektur. Setiap orang 'bebas' mengapresiasi dan menginterpretasikan sebuah karya arsitektur. Tidak ada yang bisa dikatakan 'salah'. Arsitek pun dituntut untuk bisa memperhatikan bagaimana masyarakat 'membaca' karyanya. Metafora dalam arsitektur memberikan sebuah perspektif baru bagi arsitek dan orang awan untuk menikmati karya arsitektur.

3. Hakikat (Memperhatikan di luar kebutuhan-kebutuhan program) & 4. Konsep Programatik (Memperhatikan syarat-syarat yang dinyatakan)

Hakikat menyaring dan memusatkan aspek-aspek persoalan yang lebih rumit menjadi keterangan-keterangan gambling yang ringkas. Hakikat mengandung pengertian ke dalam aspek

yang paling penting dan intiristik dari benda yang dianalisis. Suatu pernyataan tentang hakikat, sesuatu juga dapat merupakan hasil penemuan dan identifikasi akar-akar suatu pokok persoalan.

Para perancang telah mengembangkan beberapa metoda untuk mencari hakikat suatu proyek untuk mengubahnya menjadi pernyataan konsep. Pencarian tersebut adalah untuk mengidentifikasikan gagasan-gagasan yang mengikat bersama-sama berbagai bangunan dan yang memungkinkan perancang mengatasi keadaan setiap proyek dan melaksanakan apa yang benar-benar penting.

Suatu metoda pragmatis untuk mengidentifikasi hakikat suatu proyek adalah menganalisis program dan mengidentifikasi hakikat suatu hirarki persoalan-persoalan untuk proyek tersebut. Menurut asumsi, hal-hal yang terpentinglah yang paling hakiki. Pencarian ini dapat merupakan analisis program atau dapat merupakan analisis grafis di mana proyek tersebut didiagramkan dengan cara yang berbeda-beda.

Tidak semua konsep menangkap hakikat suatu proyek, tidak pula semua konsep melambangkan fungsi semua kegiatan dalam suatu bangunan. Konsep dapat dikembangkan sekitar persoalan-persoalan yang lebih pragmatis yang sering dengan gambling diidentifikasi dalam program bangunan. Sementara banyak arsitek yang membanggakan kemampuannya dalam menyelesaikan masalah seorang klien, hanya beberapa saja yang sesungguhnya menjadikan pendekatan pragmatis sebagai pemberi



semangat yang kuat dan banyak perancang seandainya menghindari menggarap masalah yang ada sementara berusaha menjadi kreatif.

Jenis lain yang dicari para arsitek adalah hakikat yang dapat mereka ekspresikan dalam rancangan bangunan. Eero Saarinen menafsirkan tangan konsepnya di terminal TWA di Bandara International Kennedy menjadi ekspresi gerakan dan wisata sebagai gagasan pokok yang dapat mempersatukan seluruh proyek. Menurutnya "arsitektur mengungkapkan sebuah terminal, bukan sebagai suatu tempat statis, terkurung, tetapi sebagai suatu tempat pergerakan dan peralihan...". Kenyataannya bagi sebagian orang terminal tersebut justru seperti burung terbang yang merupakan kebetulan saja.



Gambar 3. Terminal TWA Bandara International Kennedy karya Eero Saarinen merancang sebuah bangunan di mana arsitektur itu sendiri akan mengekspresikan drama, keistimewaan dan kegairahan perjalanan.

Berbeda dengan renungan-renungan filosofis tentang hakikat dan ekspresi, suatu metoda pragmatis dan diagramatis lain, guna menemukan hakikat telah dikemukakan oleh Lars Lerup. Tekniknya menggabungkan antara analogi dan hakikat. Dengan adanya suatu masalah perancangan khusus untuk dipecahkan, ia memulai dengan mengidentifikasi tempat-tempat terkenal yang mempunyai karakteristik yang cocok dengan masalah perancangannya.

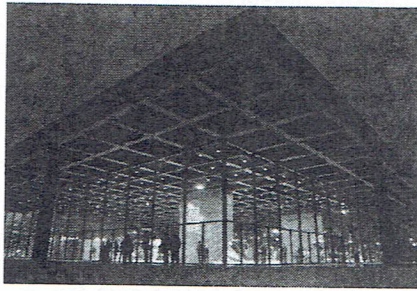
##### 5. Cita-cita (Memperhatikan nilai-nilai umum)

Berbeda dengan konsep-konsep yang terdahulu, yang mengemukakan bahwa arsitek memperhatikan bagian dalam masalah atau pada suatu masalah yang serupa untuk menemukan konsep-konsep yang tepat, konsep yang ideal adalah konsep yang dibawa para arsitek kepada masalah yang bersangkutan. Bila para arsitek membawakan konsep yang tepat pada proyek, mereka dipuji karena keseriusannya. Sebaliknya, bila konsep yang disajikan kurang tepat, ia menjadi prakonsepsi dan kewenangan dasarnya dipertanyakan. Konsep yang ideal mengemukakan aspirasi-aspirasi dan cita-cita tertinggi sang arsitek.

Seorang arsitek umpamanya, dapat membawakan pada tiap proyek serangkaian konsep yang ideal tentang bagaimana mengkonservasi energy di dalam bangunan. Konsep-konsep ini mungkin meliputi kompartementalisasi, pembagian wilayah menurut kebutuhan.

Contoh lain yang potensial bagi cita-cita untuk mempengaruhi konsep dijelaskan oleh karya Mies Van De Rohe. Mies mengembangkan konsep bangunan ideal berdasarkan ruang-ruang terpisah, terbuka, besar yang disebutnya ruang universal. Mies berpendapat bahwa pada dasarnya ini cocok untuk tiap proyek yang dirancangnya. Bangunan universitas, ruang pelajaran, perpustakaan dan kantor diperkirakan bekerja paling baik sebagai suatu versi ruang universal.





Gambar 4. Galeri Nasional Berlin oleh Mies Van De Rohe. Menghadirkan ruang-ruang universal yang bisa dibagi menurut kebutuhan.

Cita-cita dapat mempunyai pengaruh positif dan bila para arsitek tidak memilikinya untuk acuan dan menggunakannya dalam mengkonseptualisasi dan mengembangkan rancangan-rancangan mereka, tugas mereka akan menjadi lebih sulit. Pengalaman dan pengetahuan mereka yang terdahulu akan jadi tidak berguna, dan tiap proyek akan harus mulai dari mula sekali. Hal ini tidak akan membantu klien maupun arsitek. Para arsitek yang luwes dan menyenangkan dalam menekankan cita-cita yang berlainan untuk proyek yang berbeda-beda mempunyai keuntungan dalam memberi jasa kepada para klien.

#### KESIMPULAN

Wawasan, gagasan, konsep, dan skenario merupakan suatu rangkaian kesatuan dan kontinum (dari kerumitan, ketepatan, dan kedalaman pemikiran yang meningkat) yang dapat menjadi dasar penting bagi arsitektur. Konsep memadukan berbagai unsur perancangan menjadi suatu keseluruhan yang berkaitan dan memungkinkan arsitek mengarahkan sumber dayanya kepada aspek-aspek perancangan yang terpenting. Skenario konseptual

memasukkan sejumlah konsep yang dapat diterapkan dan digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasan kepada diri seseorang dan kepada para klien. Tentu saja, ketepatan suatu konsep atau skenario sangat penting dan datangnya dari suatu proses kritik diri.

Ada lima macam konsep : analogi atau hubungan harafiah, metafora atau hubungan abstraksi, hakikat atau aspek intrinsik, tanggapan programatis atau pragmatis, cita-cita atau nilai-nilai ekstern.

Yang terpenting, pencarian akan konsep yang tepat dan penerapannya dalam perancangan arsitektur dapat membantu menciptakan arsitektur yang baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Moore, Charles W. Allen, Gerald, Donlyn, Lyndon. (1974). *The Place of House*. New York : Holt, Rinehart & Winston.
- Creswell, J.W. (2008). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: Sage Publications, Inc.
- Groat, L. & Wang, D. (2002). *Architectural Research Methods*. New York: John Wiley & Sons. Inc.
- Vermaas, Pieter E. Kroes, Peter. Light, Andrew. Moore, Steven A. (2008). *Philosophy and Design : From Engineering to Architecture*. USA : Springer Science + Business Media B.V.
- Vesely, Dalibor. (2004). *Architecture In the age of divided representation : the question of creativity In the shadow of production*. London : The Mit Press, Massachusetts Institute of Technology.
- Allinson, Ken. (2008). *The architects and Architecture Of London*. Oxford : Architectural Press is an imprint of Elsevier Ltd.